

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 2002年 8月21日
Date of Application:

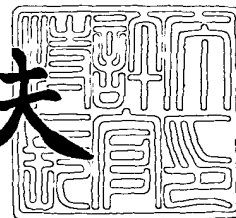
出願番号 特願2002-241245
Application Number:
[ST. 10/C]: [JP 2002-241245]

出願人 コナミ株式会社
Applicant(s):

2003年 8月14日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今井康夫



出証番号 出証特2003-3066245

【書類名】 特許願

【整理番号】 P1683

【提出日】 平成14年 8月21日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63F 1/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区虎ノ門四丁目 3 番 1 号 コナミ株式会社内

【氏名】 田中 登樹雄

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100091443

【弁理士】

【氏名又は名称】 西浦 ▲嗣▼晴

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 076991

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0113432

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 対戦型カードゲーム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数のプレイヤーが複数枚のカードから構成された専用のデッキを使用して対戦する対戦型カードゲームであって、

前記デッキを構成する前記複数枚のカードには、少なくとも攻撃力及び守備力が表示された複数枚の対戦カードと、使用されたときに表示されている効果を発揮する複数枚の表示効果発揮カードと、コストの支払いに使用される複数枚のコスト支払い用カードとが含まれており、

前記複数枚の対戦カード及び／または前記複数枚の表示効果発揮カードに、前記コストの支払いを条件に発揮される追加攻撃力が表示されていることを特徴とする対戦型カードゲーム。

【請求項 2】 前記複数枚の対戦カードには、前記攻撃力とは別に追加攻撃力が表示されていることを特徴とする請求項 1 に記載の対戦型カードゲーム。

【請求項 3】 複数のプレイヤーがそれぞれ複数枚のカードから構成された専用のデッキを使用して対戦する対戦型カードゲームであって、

前記デッキを構成する前記複数枚のカードには、攻撃力兼守備力が表示された複数枚の対戦カードと、使用されたときに表示されている効果を発揮する複数枚の表示効果発揮カードと、コストの支払いに使用される複数枚のコスト支払い用カードとが含まれており、

前記複数枚の対戦カードに、前記コストの支払いを条件に発揮される追加攻撃力が、前記攻撃力兼守備力とは別に表示されており、

前記複数枚の表示効果発揮カードに、前記コストの支払いを条件に発揮される追加攻撃力が表示されていることを特徴とする対戦型カードゲーム。

【請求項 4】 複数のプレイヤーがそれぞれ複数枚のカードから構成された専用のデッキを使用して対戦する対戦型カードゲームであって、

前記デッキを構成する前記複数枚のカードには、攻撃力及び守備力が表示された複数枚の対戦カードと、使用されたときに表示されている効果を発揮する複数枚の表示効果発揮カードと、コストの支払いに使用される複数枚のコスト支払い

用カードとが含まれており、

前記複数枚の対戦カードに、前記コストの支払いを条件に発揮される追加攻撃力が、前記攻撃力とは別に表示されており、

前記複数枚の表示効果発揮カードに、前記コストの支払いを条件に発揮される追加攻撃力が表示されており、

前記複数のプレイヤーがそれぞれ予め所定のポイントを有しているものと仮定して、相手プレイヤーの前記所定のポイントをゼロにすることを1つの勝敗決定条件とし、

前記攻撃力及び前記追加攻撃力により、前記相手プレイヤーがプレイフィールド上に出している1枚以上の前記対戦カードと対戦することと、前記プレイヤーが予め所有する前記ポイントを直接減少させることが選択可能であることを特徴とする対戦型カードゲーム。

【請求項5】 前記複数枚の対戦カードの前記攻撃力及び守備力が、共通の表示によって示されている請求項1または4に記載の対戦型カードゲーム。

【請求項6】 前記複数枚のコスト支払い用カードには、それぞれのカードが複数種類のグループの何れか一つのグループに属することを示すマークがそれぞれ表示されており、

前記複数枚の対戦カードには、プレイフィールド上に置く際に必要とされるコストが1以上の前記マークを用いて表示されている請求項1, 3または4に記載の対戦型カードゲーム。

【請求項7】 各プレイヤーは手札及び山札を有しており、

前記コストの支払いを条件に前記手札から引いてプレイフィールド上に出された前記対戦カードの前記攻撃力のみが対戦に使用可能な攻撃力であり、

前記コストの支払いを条件に前記山札から引いた1枚以上のカードの前記追加攻撃力のみが対戦に使用可能な追加攻撃力である請求項4に記載の対戦型カードゲーム。

【請求項8】 前記コスト支払い用カードには、前記コストの支払いにより前記追加攻撃力を発揮させる際に付随して発揮する効果が記載されている請求項1, 3または4に記載の対戦型カードゲーム。

【発明の詳細な説明】**【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、対戦型カードゲームに関するものである。

【0002】**【従来の技術】**

従来の対戦型カードゲームには、自分がプレイフィールド上に出している対戦カードの攻撃力及び守備力と、相手プレイヤーがプレイフィールド上に出している対戦カードの攻撃力と守備力との相殺により対戦カードどうし勝敗を決めているものがある。そしてデッキの中に、使用されたときに、表示されている効果を発揮する複数枚の表示効果発揮カードを含めておき、各プレイヤーのターン（攻撃の番）において、コストの支払いを条件にして表示効果発揮カードの効果を発揮させて、対戦カードどうしの対戦をより効果的なものにすることが行われている。例えば、表示効果発揮カードの効果により、対戦カードの攻撃力や守備力を変更することが行われている。

【0003】**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら表示効果発揮カードの使用だけでは、表示効果発揮カードの種類及びその効果内容を十分に熟知していなければ、ゲームを進めることができず、初心者がゲームに馴染むまでに時間がかかる問題がある。また従来のゲームでは、ゲームの展開を任意的に早めることに限界があり、1回のゲーム時間が比較的長くなる問題がある。

【0004】

本発明の目的は、簡単に総合的な攻撃力を高めることができるようにして、比較的短い時間でプレイヤーがゲームに馴染むことができるようにした対戦型カードゲームを提供することにある。

【0005】

本発明の他の目的は、戦略の立て方によって1回のゲーム時間を短縮することができる対戦型カードゲームを提供することにある。

【0 0 0 6】

本発明の更に他の目的は、攻撃力と追加攻撃力とのバランスを任意に定めることができる対戦型カードゲームを提供することにある。

【0 0 0 7】

本発明の別の目的は、プレイヤ自身も攻撃対象とすることができる対戦型カードゲームを提供することにある。

【0 0 0 8】

本発明の更に別の目的は、コストの支払い条件を簡単に認識することができて、しかもコストの支払い条件に簡単に難易度を付けることができる対戦型カードゲームを提供することにある。

【0 0 0 9】

本発明の他の目的は、各プレイヤが所有するコストの支払い余力の範囲内で、何度も追加攻撃力を得ることが可能な対戦型カードゲームを提供することにある。

【0 0 1 0】**【課題を解決するための手段】**

本発明の対戦型カードゲームは、複数のプレイヤが複数枚のカードから構成された専用のデッキを使用して対戦するものである。各プレイヤが使用するデッキを構成する複数枚のカードには、少なくとも攻撃力及び守備力が表示された複数枚の対戦カードと、使用されたときに表示されている効果を発揮する複数枚の表示効果発揮カードと、コストの支払いに使用される複数枚のコスト支払い用カードとが含まれている。なお対戦カードに表示される攻撃力及び守備力は、それぞれ別個に表示してもよいが、攻撃力と守備力が同じであれば、1つの表示（攻撃力兼守備力の表示）だけで攻撃力及び守備力を表示するようにしてもよいのは勿論である。本発明では、複数枚の対戦カード及び／または複数枚の表示効果発揮カード（複数枚の対戦カード及び複数枚の表示効果発揮カードの少なくとも一方）に、コストの支払いを条件に発揮される追加攻撃力を表示する。なお追加攻撃力は、“0”の場合を含んでいてもよい。このようにすると、コストの支払いが無駄になる事態が発生し、偶然性またはツキによって、ゲームの展開が変わるこ

とがある。

【0011】

本発明によれば、コスト支払い用カードを用いたコストの支払いにより、自分の手札、山札またはプレイフィールド上等にある1枚以上の対戦カード及び／または1枚以上の表示効果発揮カードに表示された追加攻撃力を発揮させて相手プレイヤーと対戦することが可能になる。その結果、対戦カード及び表示効果発揮カードを本来の機能を発揮させる態様で使用するに加えて、追加攻撃力を発揮させる態様で使用するが可能になり、表示効果発揮カードに記載の効果を用いなくても、総合的な攻撃力を高めることができる。よって、表示効果発揮カードに記載の効果を知らなくても、比較的短い時間でプレイヤーはゲームに馴染むことができるようになる。また追加攻撃力をどの段階でどれだけ使用するかを戦略的に決めることにより、総合攻撃力（攻撃力＋追加攻撃力または追加攻撃力の累積）を高めれば、ゲームを短い時間で終了させることも可能になる。

【0012】

特に、複数枚の対戦カードに、攻撃力とは別に追加攻撃力を表示すると、対戦カードの攻撃力の如何にかかわらず、追加攻撃力を任意に定めることができる。そのため攻撃力と追加攻撃力のバランスを適宜に定めることにより、追加攻撃力の影響または効果の程度を任意に定めることができる。したがってゲームを提供する対象プレイヤーの年齢やカードゲームの習熟度に応じて、攻撃力と追加攻撃力のバランスを適宜に定めて、対象プレイヤーに合わせた難易度の対戦型カードゲームを簡単に提供することができる。

【0013】

なお複数のプレイヤーがそれぞれ予め所定のポイントを有しているものと仮定して、相手プレイヤーの所定のポイントをゼロにすることを1つの勝敗決定条件としてもよい。この場合には、攻撃力及び追加攻撃力により、相手プレイヤーがプレイフィールド上に出している1枚以上の対戦カードと対戦することと、プレイヤーが予め所有するポイントを直接減少させることとを選択可能にするのが好ましい。このようにするとプレイヤー自身のポイントを積極的に低下させる攻撃を考慮した戦略を立てることができるだけでなく、このような攻撃に対応する守りの戦略を

立てる必要性が生じ、プレイヤのゲームに対する興味を高めることができる。

【0014】

なお複数枚のコスト支払い用カードには、それぞれのカードが複数種類のグループの何れか一つのグループに属することを示すマークをそれぞれ表示しておく。そして複数枚の対戦カードには、プレイフィールド上に置く際に必要とされるコストを1以上のマークを用いて表示するようにしてもよい。このようにすると、コストの支払い条件を簡単に認識することができるので、ゲームをスムーズに進めることが可能なる。しかもコストの支払い条件に簡単に難易度を付けることができるので、対象プレイヤの年齢または習熟度に応じた難易度の設定が容易になる。

【0015】

なお各プレイヤが手札及び山札を有している場合には、次のようにすることができる。まずコストの支払いを条件に手札から引いてプレイフィールド上に出された対戦カードの攻撃力のみを対戦に使用可能な攻撃力とする。そしてコストの支払いを条件に山札から引いた1枚以上のカードの追加攻撃力のみを対戦に使用可能な追加攻撃力とする。このようにすると山札に含まれる各カードの種類及び位置によって、追加攻撃力の大きさと得られる時期とが左右されることになる。その結果、予想外なゲーム展開が発生する可能性が高くなり、ゲームに対するプレイヤの興味を更に高めることができるようになる。

【0016】

またコスト支払い用カードには、コストの支払いにより追加攻撃力を発揮させる際に付随して発揮する効果を記載してもよい。このような効果をコスト支払い用カードに記載しておくこと、追加攻撃力を更に効果的なものとすることも可能になる。したがってこのような効果を記載しておけば、対戦をよりダイナミックなものとすることができる。

【0017】

【発明の実施の形態】

以下図面を参照して本発明の対戦型カードゲームの実施の形態を詳細に説明する。図1は、二人のプレイヤで対戦する場合の本発明の対戦型カードゲームのプ

レイの途中の状態を概略図として示している。なお本発明の対戦型カードゲームは、二人以上の何人のプレイヤーでもプレイすることができる。二人のプレイヤーはそれぞれ複数枚のカードから構成されたデッキ1及び3を使用する。またプレイフィールド5は、例えば机の表面や床の表面のみによって構成されてもよい。この実施の形態では、特別に机の表面上に破線で示したプレイフィールド5を顕在化している。このようなプレイフィールドを実際にシートとして用意してもよいが、特に特別なシートを用意しなくてもよいのは勿論である。

【0018】

最初のデッキ1及び3は、それぞれ40枚以上のカードによって構成されている。デッキ1及び3内には、大きく分けてそれぞれ3種類のグループに分けられるカードが含まれている。これら3種類のカードのグループは、対戦カード（C）のグループと、使用されたときに表示されている効果を発揮する表示効果発揮カード（A）のグループと、コストの支払いに使用される複数枚のコスト支払い用カード（B）のグループである。図1において、各カードの表面にはそれらのカードが属するグループの記号（A，B，C）を表示してある。★印が表示された面が、カードの裏面である。

【0019】

図1においては、符号7及び9で示した複数枚のカードは各プレイヤーの手札である。この実施の形態では、最初に各プレイヤーはデッキから5枚ずつカードを引いて、手札とする。そして各プレイヤーは、自分のターンの最初に、自分のデッキから1枚カードを引いてそのカードを手札に加える。また図1においては、符号11及び13で示したエリアは対戦カード（C）置き場であり、符号15及び17で示したエリアはカード捨て場（トラッシュ）であり、符号19及び20で示したエリアはコスト支払い用カード（B）置き場である。

【0020】

対戦カード（C）は、攻撃力と守備力（または攻撃力兼守備力）とが表示されたカードで、相手プレイヤーとの対戦に使用されることを主たる機能として有している。この実施の形態では、対戦カードCを通称「キャラクタカード」と呼んでいる。したがって以下の説明は、対戦カードをキャラクタカードと呼ぶこともあ

る。図2（A）乃至（C）は、3枚のキャラクタカードC1～C3の例をその表面を上に向けた状態にして示した平面図である。これらのキャラクタカードC1～C3は、カードの名称を示す名称欄21、カードのキャラクタを図示するキャラクタ図示欄22と、カードのグループ名を示すグループ名欄23と、このカードを使用可能状態にするために必要なコスト（例えばプレイフィールド5上に出すために必要なコスト）を数字及びマークで示すコスト表示欄24と、このカードの攻撃力（戦闘または対戦で相手に与えるダメージの量）と守備力（戦闘または対戦で相手の攻撃を吸収できるダメージ吸収量）を数字で示す攻撃力兼守備力表示欄25と、このカードがプレイフィールド上に置かれているときに発揮する効果を表示する効果表示欄26と、コストの支払いを条件に発揮される追加攻撃力（戦闘または対戦で相手に与えるダメージの量）を数字で表す追加攻撃力表示欄27をそれぞれ備えている。なお図2の各例では、攻撃力と守備力とが同じ値であるため、攻撃力兼守備力表示欄25に表示された数字が攻撃力と守備力をそれぞれ示している。もし攻撃力と守備力とを異ならせる場合には、それぞれの力を別個に表示する欄（攻撃力表示欄、守備力表示欄）を設けてよいのは勿論である。

【0021】

例えば、図2（A）のコスト表示欄24の「Lv. 4」の数字は、コストが4必要であることを示している。そして「★●●●」は、コストの支払い条件を示している。すなわち「★」マークが示された後述するコスト支払い用カード1枚と、「●」マークが示された後述するコスト支払い用カード3枚で、コストを支払う必要があることを示している。なおルールの手定めにより、「●」マークはコスト支払い用カードの種類を問わない（どのマークのコスト支払い用カードを用いてもよい）と定めることもできる。

【0022】

なおこれらのキャラクタカードC1～C3は、手札にある状態で、コストを支払うことによりプレイフィールド上に設置することができる。これらのカードは、図1のプレイフィールド5上の対戦カード置き場11（または13）に表を上に向けて置かれた状態で対戦カードとして使用できる。また後述するように対戦

でダメージを受けた場合 [相手の攻撃力 (+ 追加攻撃力) が守備力より大きい場合] には、カード捨て場に捨てられる (トラッシュされる)。

【 0 0 2 3 】

またこれらのキャラクタカードの追加攻撃力とは、後に詳しく説明するアクションにおいて効果を発揮する。追加攻撃では、コスト支払い用カード B を用いた所定コストの支払いを条件にして、デッキからこれらのキャラクタカードが引かれたときに、追加攻撃力の効果が発揮される。追加攻撃力が発揮された後のキャラクタカードはカード捨て場に捨てられる (トラッシュされる)。

【 0 0 2 4 】

ちなみに各キャラクタカードの効果表示欄には、以下のような効果がそれぞれ記載される。

【 0 0 2 5 】

「このキャラクタは、複数枚プレイフィールド上に置かれていてもよい。このカードがトラッシュにある場合、あなたはコスト 1 を支払うことでこのカードは手札にもどる。」

「このキャラクタは、仲間に X がいる間 P o w e r (攻撃力) + 1 0 になる。また、敵に X がいる間 P o w e r (攻撃力) - 2 0 になる。」

「このキャラクタは、仲間のキャラクタ 1 人につき、P o w e r + 1 0。(このキャラクタも含む)」

「このキャラクタは、リターン状態のキャラクタに対しても攻撃できる。」

「このキャラクタは、複数枚プレイフィールドに置かれてもよい。このキャラクタは、リターン状態の間、P o w e r + 2 0。」

「このキャラクタは、あなたのターンの間 P o w e r + 2 0。」

図 3 (A) 及び (B) には、表示効果発揮カード A 1 及び A 2 で、「イフェクトカード」と呼ばれるカードの表面を示してある。この表示効果発揮カードは、自分の手札に含まれている場合に、自分の 1 回のターンにおいて 1 回に限り効果を発揮し、効果を発揮するとカード捨て場に捨てられる (トラッシュする)。これらのカード A 1 及び A 2 は、カードの名称を示す名称欄 3 1、カードのキャラクタを図示するキャラクタ図示欄 3 2 とカードのグループ名を示すグループ名欄

33と、このカードを使用可能状態にするために必要なコストを数字とマークで示すコスト表示欄34と、このカードが使用可能状態になると発揮する効果を表示する効果表示欄36と、コストの支払いを条件に発揮される追加攻撃力（戦闘または対戦で相手に与えるダメージの量）を数字で表す追加攻撃力表示欄37を備えている。なお図3（A）の例では、コスト表示欄34の「Lv. 3」の数字は、効果を発揮させるためにコストが3必要であることを示している。また図3（B）の例では、コスト表示欄34に「Lv. 0」と記載されており、マークは示されていない。これはコストが不要であることを示している。したがってこのカードはコストの支払いを要することなく、自分のターンにおいて手札から出して任意に使用することができる。この実施の形態では、キャラクターカードのように、コストの支払いに条件がついていない。したがって表示効果発揮カードの効果を発揮させる際には、必要なコスト分のコスト支払いカードを用いてコストを支払えばよい。なお表示効果発揮カードにおいても、キャラクターカードと同様に、マーク表示による支払い条件を付してもよいのは勿論である。

【0026】

またキャラクターカードCと同様に、これらの表示効果発揮カードA1及びA2にも追加攻撃力が記載されているので、後述する追加攻撃において追加攻撃力の効果を発揮し、効果発揮後はカード捨て場にトラッシュされる。

【0027】

ちなみに表示効果発揮カードの効果表示欄には、例えば以下の例のような効果が記載される。

【0028】

「あなたはデッキから、ボムカードを1枚探してターンさせてフィールドに出す。あなたはデッキをシャッフルする。このカードをトラッシュする。」

「あなたはカードを3枚引く。このカードをトラッシュする。」

「あなたが選んだ相手のキャラクターカードかプレイヤー1人に20ダメージを与える。このカードをトラッシュする。」

「相手プレイヤーのすべてのキャラクターカードに30ダメージを与える。このカードをトラッシュする。」

図4 (A)乃至 (C)は、この実施の形態で用いるコスト支払い用カードB1～B3をその表面を上に向けた状態にしてそれぞれ示した平面図である。このカードは、コストの支払いと追加攻撃力を得るアクション即ち追加攻撃またはボムアタックを行う際に使用されるカードである。コスト支払い用カードをこの実施の形態では、通称「ボムカード」と呼んでいるので、以下の説明ではコスト支払い用カードをボムカードと呼ぶこともある。

【0029】

コスト支払い用カード即ちボムカードB1～B3は、カードの名称を示す名称欄41、カードのグループを表示するマークまたはキャラクタを図示するマーク図示欄42と、カードのグループ名を示すグループ名欄43と、このカードがボムアタックで使用されたときに発揮する効果を表示する効果表示欄46とを備えている。マーク図示欄42のマークは、前述のキャラクタカード（対戦カード）Cと表示効果発揮カードAのコスト表示欄24及び34に表示されたマークと同じものである。したがってプレイヤは、このマークを目印としてコストの支払いを行う。また効果表示欄46には、例えば以下のような効果が記載されている。

【0030】

「相手のプレイフィールド上にYがある場合、このボムカードを使ったボムアタックのダメージ+10」

「相手のプレイフィールド上にZがある場合、このボムカードを使ったボムアタックのダメージ+15」

なおこの実施の形態では、このボムカードでコスト1を支払うことを条件にデッキからカードを引き、引いたカードに追加攻撃力が記載されていれば、その追加攻撃力の効果を発揮させるボムアタックと呼ばれるアクションを行う。ボムアタックについては、後に詳しく説明する。

【0031】

次に上記実施の形態のカードゲームの準備と進行方法について説明する。

【0032】

[対戦開始準備]

1) プレイをするプレイヤの順番を決定する。

【 0 0 3 3 】

2) デッキ 1, 3 をよくシャッフルして、山札置き場 1 6, 1 8 に山札として置く。なおゲームの途中で、自分の山札がなくなったプレイヤーは、自分のカード捨て場に捨てられたカードをシャッフルして、再度山札として使用することができる。なおゲームを短時間で終了させる際には、山札が無くなったときに、山札が無くなったプレイヤーの負けとする勝敗決定条件を採用してもよい。

【 0 0 3 4 】

3) 次に自分のデッキからそれぞれ 5 枚のカードを引いて最初の手札 7, 9 とする。そしてゲームを開始する。最初のプレイヤーから時計回りに順番に各プレイヤーのターンが実行される。

【 0 0 3 5 】

4) 各プレイヤーがそれぞれ予め所定のポイント（例えば 2 0 0 ポイント）を有しているものと仮定する。このことはプレイヤー自身が対戦における攻撃対象になることを意味する。

【 0 0 3 6 】

[キャラクターカードのダメージ処理]

キャラクターカード C にダメージが与えられる状況 [相手の攻撃力値（追加の攻撃力を含む）－自分の守備力値] がマイナスになる状況になると、キャラクターカード C は自分のカード捨て場に捨てられる。

【 0 0 3 7 】

[勝利条件]

相手プレイヤーの所有するポイントをゼロにすることを勝敗決定条件とする。また山札の使用を 1 回限りとする場合には、山札が無くなったプレイヤーが負けとする勝敗決定条件を追加することもできる。

【 0 0 3 8 】

[ゲーム進行（ターンの手順）について]

1 回のターンは、図 5 に示す通りである。

【 0 0 3 9 】

(1) リターンフェイズ

すべてのターンしている（横向きの）カードをリターン（縦向きに）する。プレイ初回時はこのフェイズは省略される。

【0 0 4 0】

（2）ドローフェイズ

プレイヤは自分の山札の上からカードを1枚引く。

【0 0 4 1】

（3）メインフェイズ

このメインフェイズでは以下の4つのアクションを適宜に組み合わせて行うことができる。

【0 0 4 2】

①手札にあるボムカード（コスト支払い用カード）Bを1枚プレイフィールド上に出す。手札中にボムカードBが無い場合には、このアクションは省略する。

【0 0 4 3】

原則として、1回のターンで出せるボムカードは1枚であるが、プレイフィールド上に出したボムカードBは、毎回の自分のターンで使用可能である。すなわち相手プレイヤの特定のカードに記載の効果の発揮などにより、プレイフィールド上からカード捨て場にトラッシュされない限り、毎回のターンでプレイフィールド上に出されたボムカードは累積していく。そしてコストの支払いは、ボムカードをターンさせる（横向きにする）ことにより示す。

【0 0 4 4】

②コストを支払ってキャラクタカードをプレイフィールド上に出す。

【0 0 4 5】

図6に示すように、例えば手札中にあるキャラクタカードCをプレイフィールド上に出すためには、キャラクタカードCのコスト表示欄24に示されたマークを持つボムカードを用いてコストを支払う必要がある。そして支払いに使用された使用済みであることを示すためにターンされる。

【0 0 4 6】

③キャラクタカードを使用して対戦する。

【0 0 4 7】

自分のプレイフィールド上にあるキャラクタカードを用いて相手のプレイフィールド上にあるキャラクタカードまたはポイントを持っている相手プレイヤを攻撃する。この攻撃にはコストの支払いを必要としない。なおコストの支払いを要件とすることも可能である。

【0048】

図7に示すように、キャラクタカードを攻撃に使用する場合には、自分のキャラクタカードC11をターンさせる。図7の例では、相手プレイヤのキャラクタカードC51がターンしている状態にある。これは先の相手プレイヤのターンにおいて、相手プレイヤが自分のキャラクタカードC51を用いて攻撃のアクションを取ったことを示している。図7の状態、キャラクタカードC51を攻撃対象として選択して対戦が行われると、相手プレイヤのキャラクタカードC51のダメージは-10となり、相手プレイヤのキャラクタカードC51はカード捨て場にトラッシュされる。

【0049】

またキャラクタカードによる攻撃対象として、相手プレイヤを選択することも認められる。図8に示すように、相手プレイヤのキャラクタカードC52がすべてターンしているか、相手プレイヤのプレイフィールド上にキャラクタカードが出ていない場合には、相手プレイヤを攻撃対象として選択することができる。攻撃された相手プレイヤのポイントは、攻撃してきたキャラクタカードC12の攻撃力(Power)の分だけ減少する。図8の例において、相手プレイヤが攻撃されると、相手プレイヤの所有するポイントは40減ることになる。

【0050】

但し、この実施の形態では、図9に示すように、相手プレイヤがプレイフィールド上に出しているキャラクタカードC53及びC54のうち、1枚でもリターン状態(縦向き状態)のキャラクタカードC53があれば、攻撃対象を選択する決定権は相手プレイヤに移る。すなわちキャラクタカードC13をターンして攻撃をした場合、相手プレイヤは自分のポイントで攻撃を受けるか、キャラクタカードC53またはC54で攻撃を受けるかを決定する。図9の例では、キャラクタカードC54で攻撃を受けることにより、相手プレイヤは自分のポイント

の減少を防ぐことになる。このようにルールを定めると、防衛的な観点から、闇雲にキャラクタカードを用いて相手プレイヤーを攻撃する戦略を取る率が少なくなる。

【0051】

図10に示すように、2枚のキャラクタカードC14及びC15を用いて、相手のキャラクタカードC55を攻撃することができる。この場合、相手のキャラクタカードC55はダメージが-10となり、カード捨て場にトラッシュされる。

【0052】

なおプレイフィールド上に出ているキャラクタカード上に記載されている効果は、キャラクタカードをターンしたときにその効果を発揮する。

【0053】

④コストを支払って手札中の表示効果発揮カードの効果を発揮させる。攻撃する際には、手札のカードに含まれている表示効果発揮カードの効果を発揮させてもよい。その際には、効果を発揮させる表示効果発揮カードのコスト表示欄34（図3）に表示されたコストに相当する枚数のボムカードBをターンさせる。

【0054】

⑤ボムアタックを行う。

【0055】

ボムアタック（ボムによる攻撃）とは、コストの支払いを条件にして、山札から引いたカードを用いて攻撃対象を攻撃することである。そこでこのボムアタックを行う場合には次の手順に従う。

【0056】

(i) ボムカードを1枚ターンする。

【0057】

(ii) 攻撃対象を1つ選択する。

【0058】

選択できる攻撃対象は、相手プレイヤーとターン状態の相手プレイヤーのキャラクタカードである。

【 0 0 5 9 】

(iii) 防御キャラクタを選択する。

【 0 0 6 0 】

この場合も、相手プレイヤーのプレイフィールド上にリターン状態のキャラクタカードがある場合には、相手プレイヤーはキャラクタカードまたは自分自身のいずれを攻撃対象とするかを指定（決定）する。

【 0 0 6 1 】

(iv) ダメージの解決

山札の 1 番上のカードをオープンし、相手プレイヤーの攻撃対象に追加攻撃力分のダメージを与える。

【 0 0 6 2 】

例えば図 1 1 の例のボムアタックでは、山札から引いたカードの追加攻撃力表示欄 2 7 が 2 0 であるため、攻撃対象となっている相手プレイヤーのキャラクタカード C 5 6 のダメージは - 1 0 となり、キャラクタカード C 5 6 はカード捨て場にトラッシュされる。

【 0 0 6 3 】

図 1 2 の例のボムアタックでは、山札から引いたカードがボムカード B 1 2 であるため、追加攻撃力を得ることができない。そのため攻撃対象のキャラクタカード C 5 7 のダメージは 0 である。

【 0 0 6 4 】

図 1 3 の例のボムアタックでは、相手プレイヤーのキャラクタカード C 5 8 がターンしているため、ボムアタックの攻撃対象として相手プレイヤー及びキャラクタカード C 5 8 のいずれをも選択することができる。このような状態では、すべてのボムカード B 1 3 ～ B 1 5 を使って、相手プレイヤーに対してボムアタックを行うことができる。したがってボムカードの枚数が増えると、ゲームの進行速度は急速に速くなる場合がある。

【 0 0 6 5 】

図 1 4 の例のボムアタックでは、相手プレイヤーのキャラクタカード C 6 0 がリターン状態にあるため、ボムアタックの攻撃対象の指定権または決定権は相手プ

レイヤにある。この場合、通常、相手プレイヤーとしては、守備力の大きいキャラクターカード C59 を攻撃対象として指定することになる。

【0066】

なおボムアタックは、キャラクターカードによる攻撃と併用することができるのは勿論である。

【0067】

⑥ターンの終了の宣言

上記アクションを終了するときにプレイヤーは相手プレイヤーにターンの終了を宣言する。

【0068】

(4) クリナップフェイズ

相手のターンが終了すると、自分のプレイフィールド上に出ているキャラクターカードのダメージを 0 にする。そして次のプレイヤー（相手プレイヤー）のターンとなる。

【0069】

上記の手順に従ってゲームを進行し、プレイヤーが二人の場合には、一人のプレイヤーのポイントが 0 になった時点でゲームは終了する。3 人以上でプレイする場合には、プレイヤーが一人になるまでゲームを更に進めてもよい。

【0070】

【発明の効果】

本発明によれば、コスト支払い用カードを用いたコストの支払いにより、自分の手札、山札またはプレイフィールド上等にある 1 枚以上の対戦カード及び／または 1 枚以上の表示効果発揮カードに表示された追加攻撃力を発揮させて相手プレイヤーと対戦することが可能になり、対戦カード及び表示効果発揮カードを本来の機能を発揮させる態様で使用するに加えて、追加攻撃力を発揮させる態様で使用する事が可能になり、表示効果発揮カードに記載の効果を用いなくても、総合的な攻撃力を高めることができる。その結果、本発明によれば、表示効果発揮カードに記載の効果を知らなくても、比較的短い時間でプレイヤーはゲームに馴染むことができるようになる上、追加攻撃力をどの段階でどれだけ使用するの

かを戦略的に決めることにより、総合攻撃力（攻撃力＋追加攻撃力または追加攻撃力の累積）を高めれば、ゲームを短い時間で終了させることも可能になって、スピーディなゲーム進行を楽しむことができる。

【0071】

特に、複数枚の対戦カードに、攻撃力とは別に追加攻撃力を表示すると、対戦カードの攻撃力の如何にかかわらず、追加攻撃力を任意に定めることができるので、攻撃力と追加攻撃力のバランスを適宜に定めることにより、追加攻撃力の影響または効果の程度を任意に定めることができる。したがってゲームを提供する対象プレイヤの年齢やカードゲームの習熟度に応じて、攻撃力と追加攻撃力のバランスを適宜に定めて、対象プレイヤに合わせた難易度の対戦型カードゲームを簡単に提供することができる利点がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】

二人のプレイヤで対戦する場合の本発明の対戦型カードゲームのプレイの途中の状態を概略図として示した図である。

【図2】

(A)乃至(C)は、実施の形態で用いる3枚のキャラクタカードの例をその表面を上に向けた状態にして示した平面図である。

【図3】

(A)及び(B)は、表示効果発揮カードの表面を上に向けた状態にして示した平面図である。

【図4】

(A)乃至(C)は、この実施の形態で用いるコスト支払い用カードをその表面を上に向けた状態にしてそれぞれ示した平面図である。

【図5】

ゲームの準備と進行の流れを示すフローチャートである。

【図6】

キャラクタカードをプレイフィールド上に出す場合の手順の説明に用いる図である。

【図 7】

キャラクターカードによる攻撃の一例を説明するために用いる図である。

【図 8】

キャラクターカードによる攻撃の他の例を説明するために用いる図である。

【図 9】

キャラクターカードによる攻撃の更に他の例を説明するために用いる図である。

【図 1 0】

キャラクターカードによる攻撃の更に他の例を説明するために用いる図である。

【図 1 1】

ボムアタックの一例を説明するために用いる図である。

【図 1 2】

ボムアタックの他の例を説明するために用いる図である。

【図 1 3】

ボムアタックの更に他の例を説明するために用いる図である。

【図 1 4】

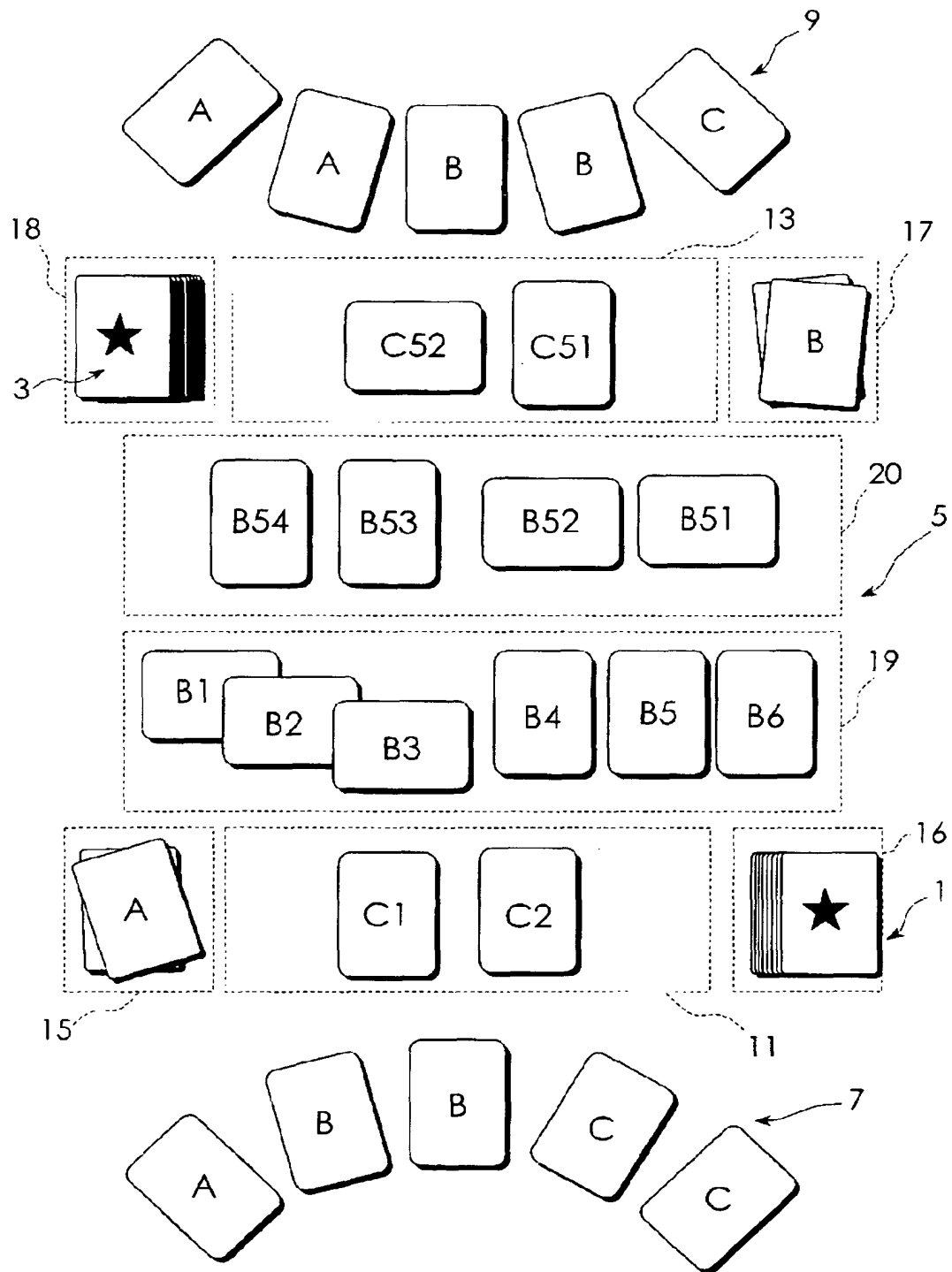
ボムアタックの更に他の例を説明するために用いる図である。

【符号の説明】

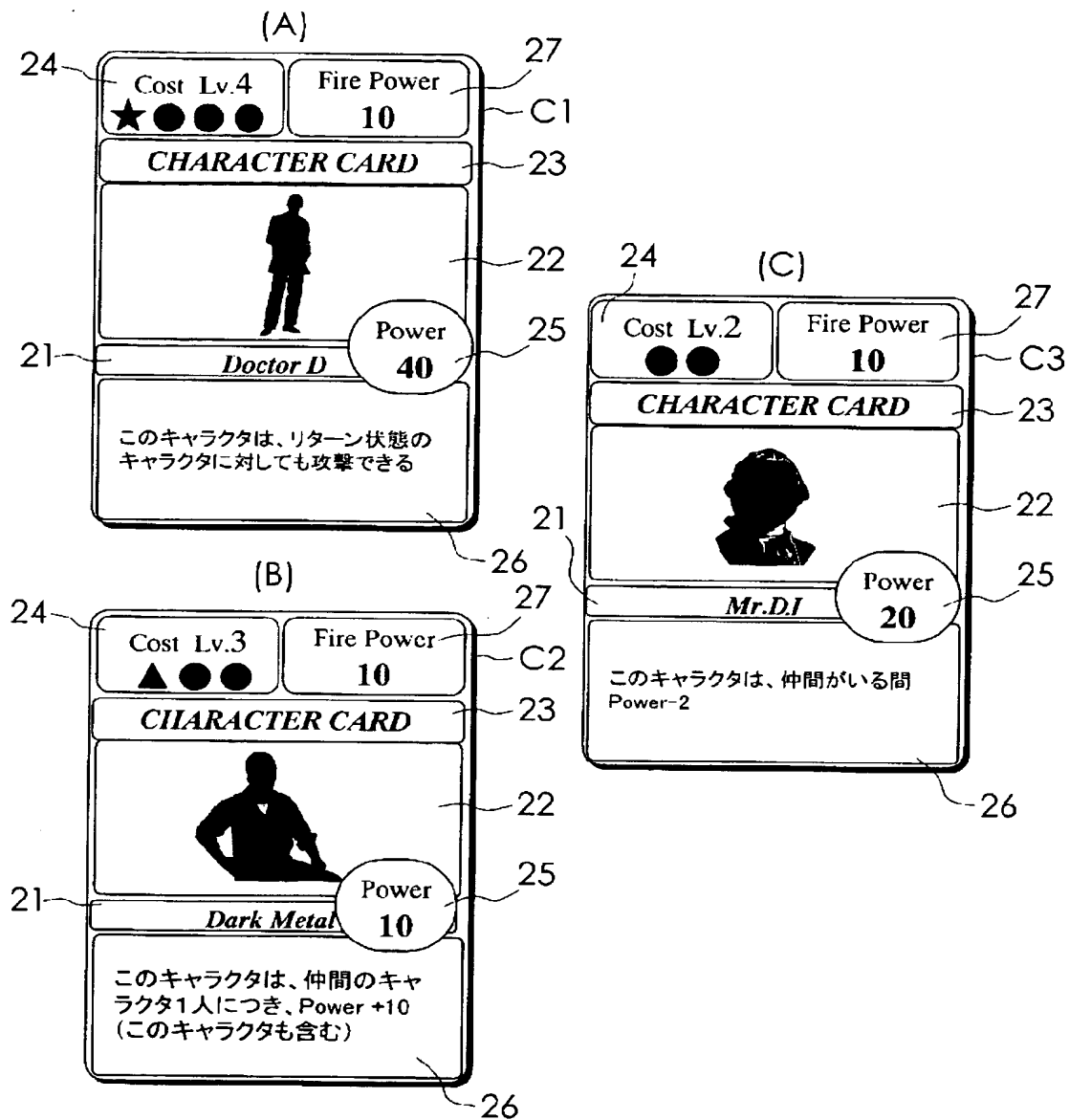
- 1, 3 デッキ（または山札）
- 5 プレイフィールド
- 7, 9 手札
- 1 1, 1 3 対戦カード置き場
- 1 5, 1 7 カード捨て場
- 1 6, 1 8 山札置き場
- 1 9, 2 0 コスト支払い用カード置き場
- A 表示効果発揮カード（イフェクトカード）
- C 対戦カード（キャラクターカード）
- B コスト支払い用カード（ボムカード）

【書類名】 図面

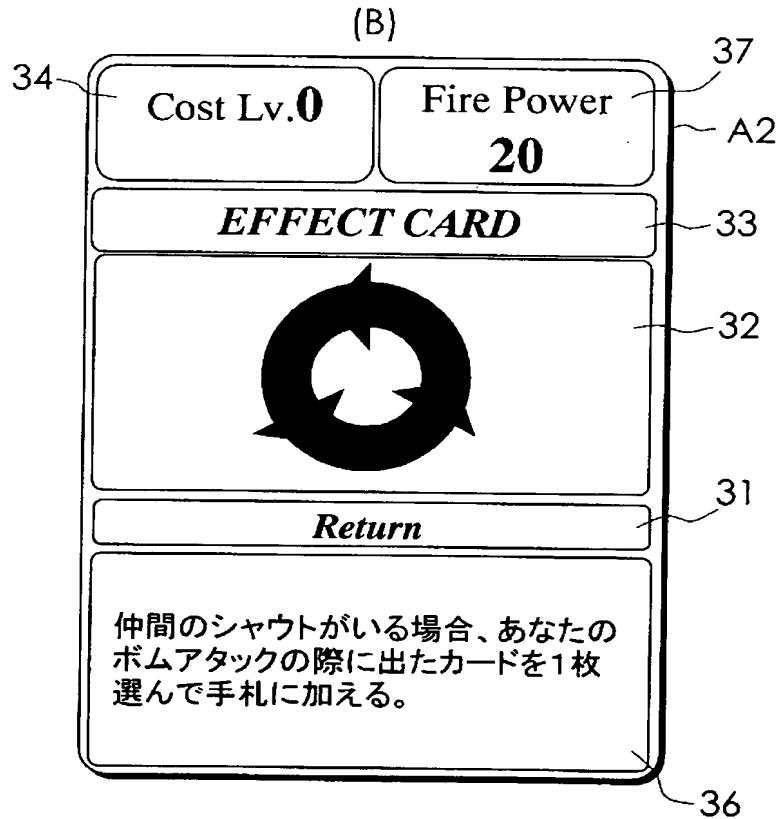
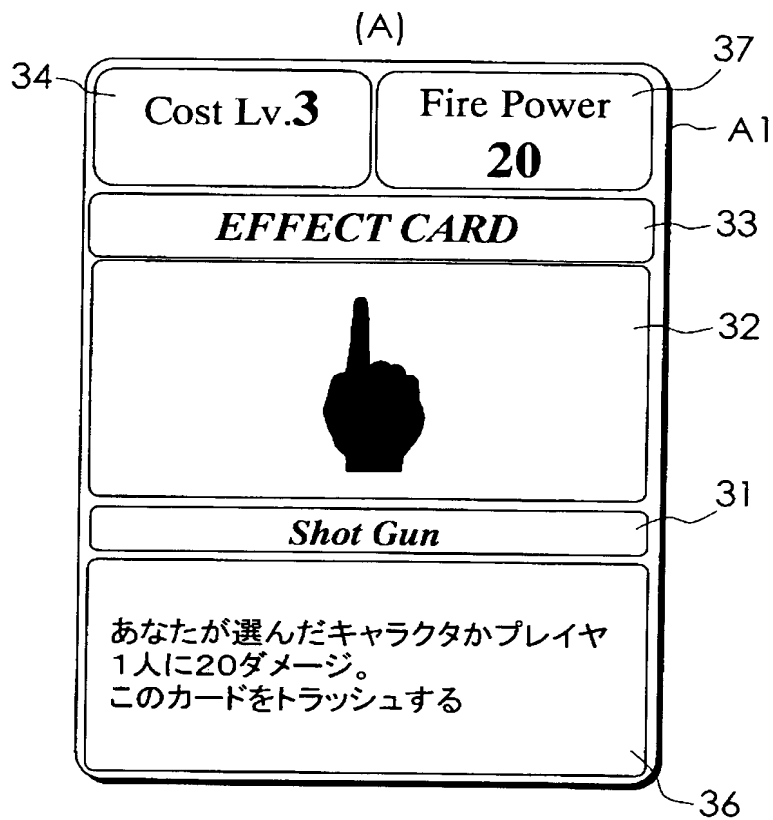
【図 1】



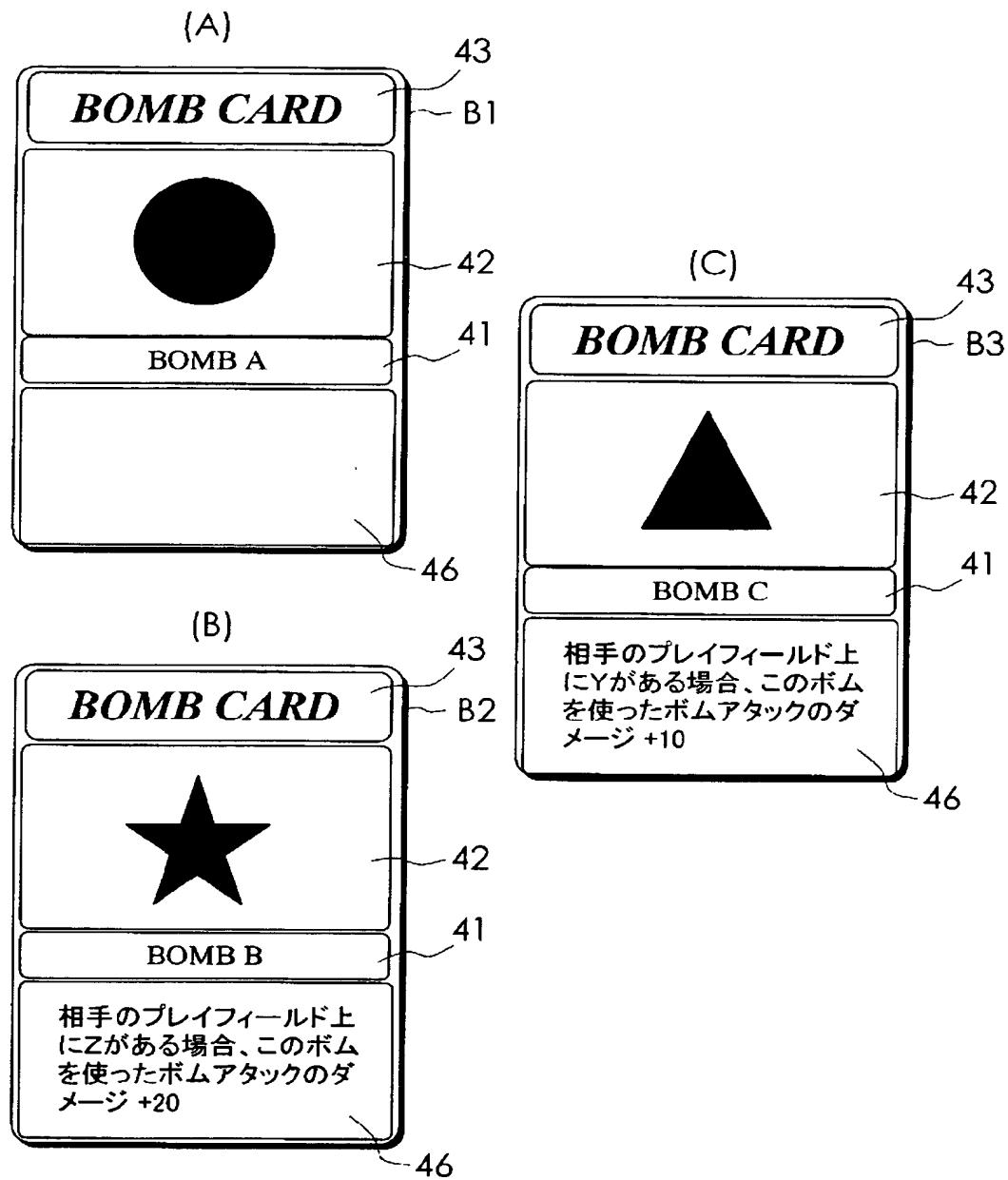
【図 2】



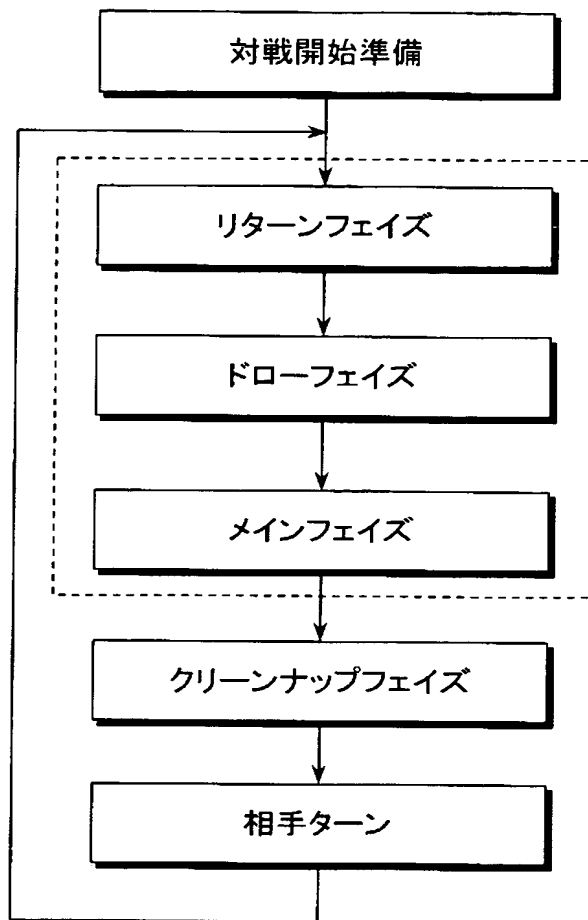
【図 3】



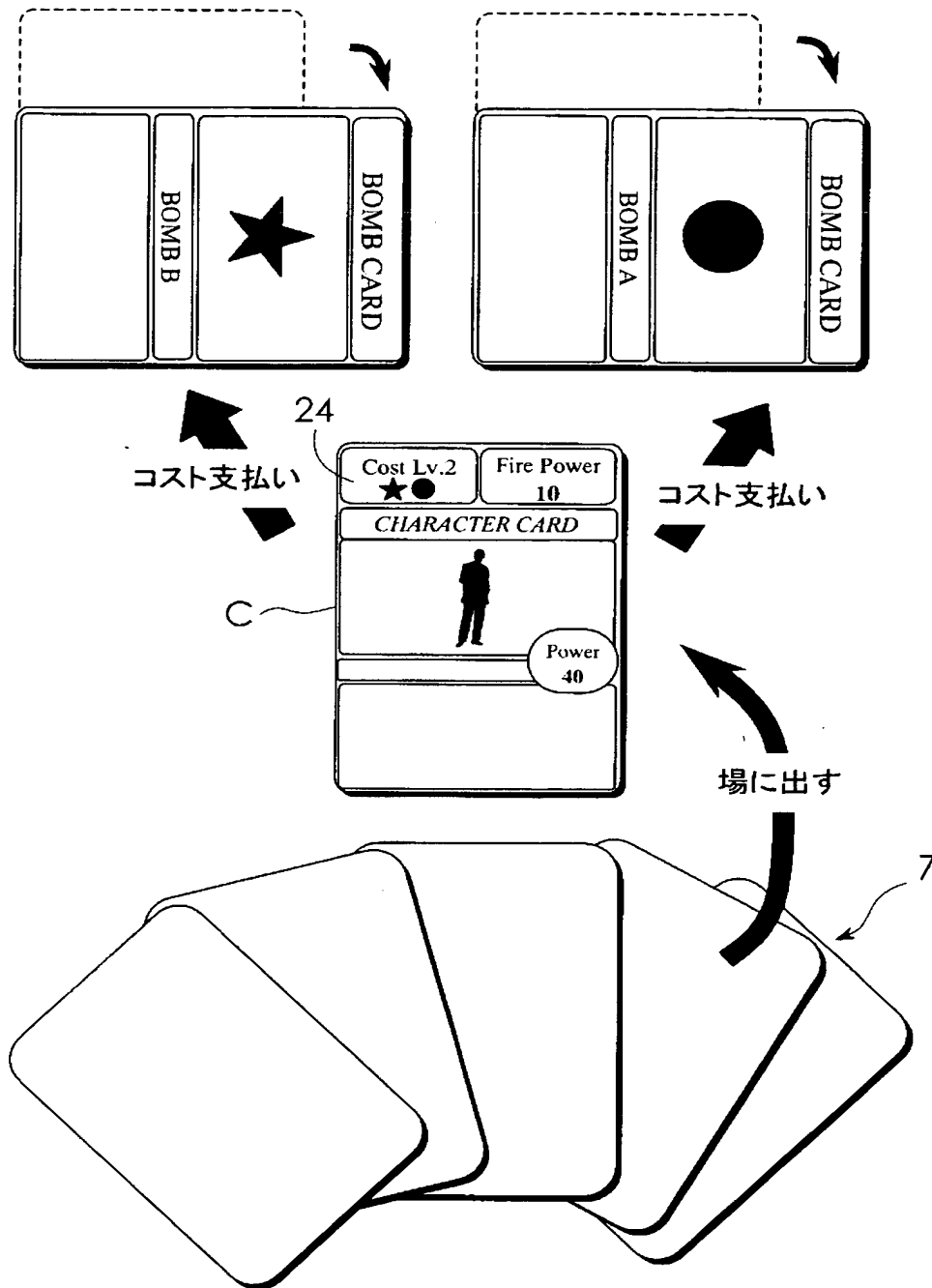
【図 4】



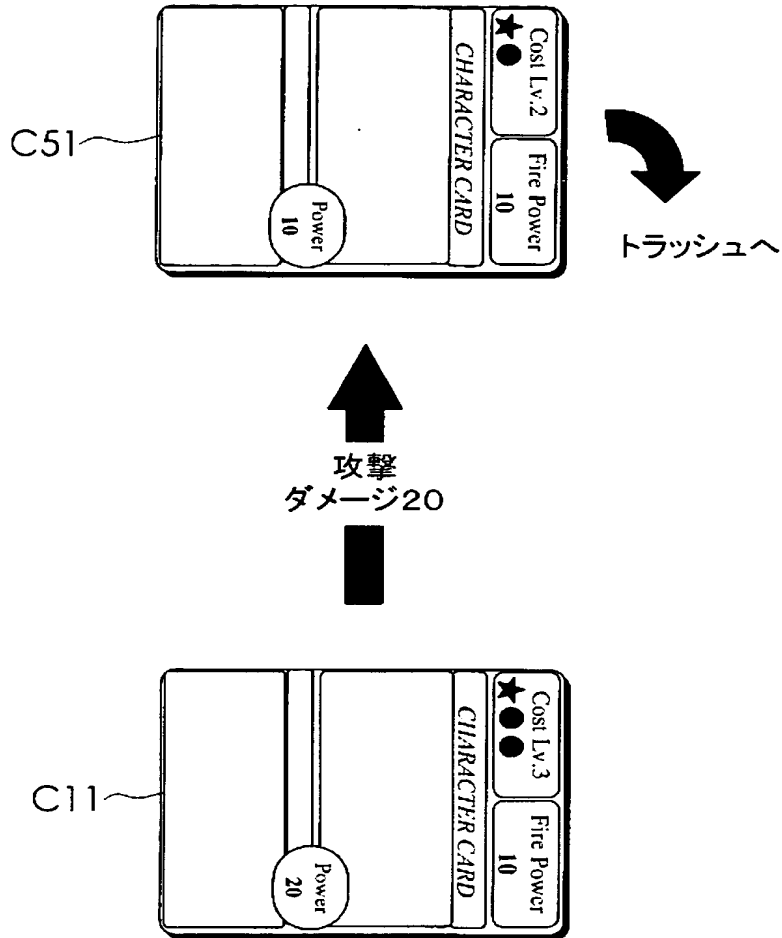
【図 5】



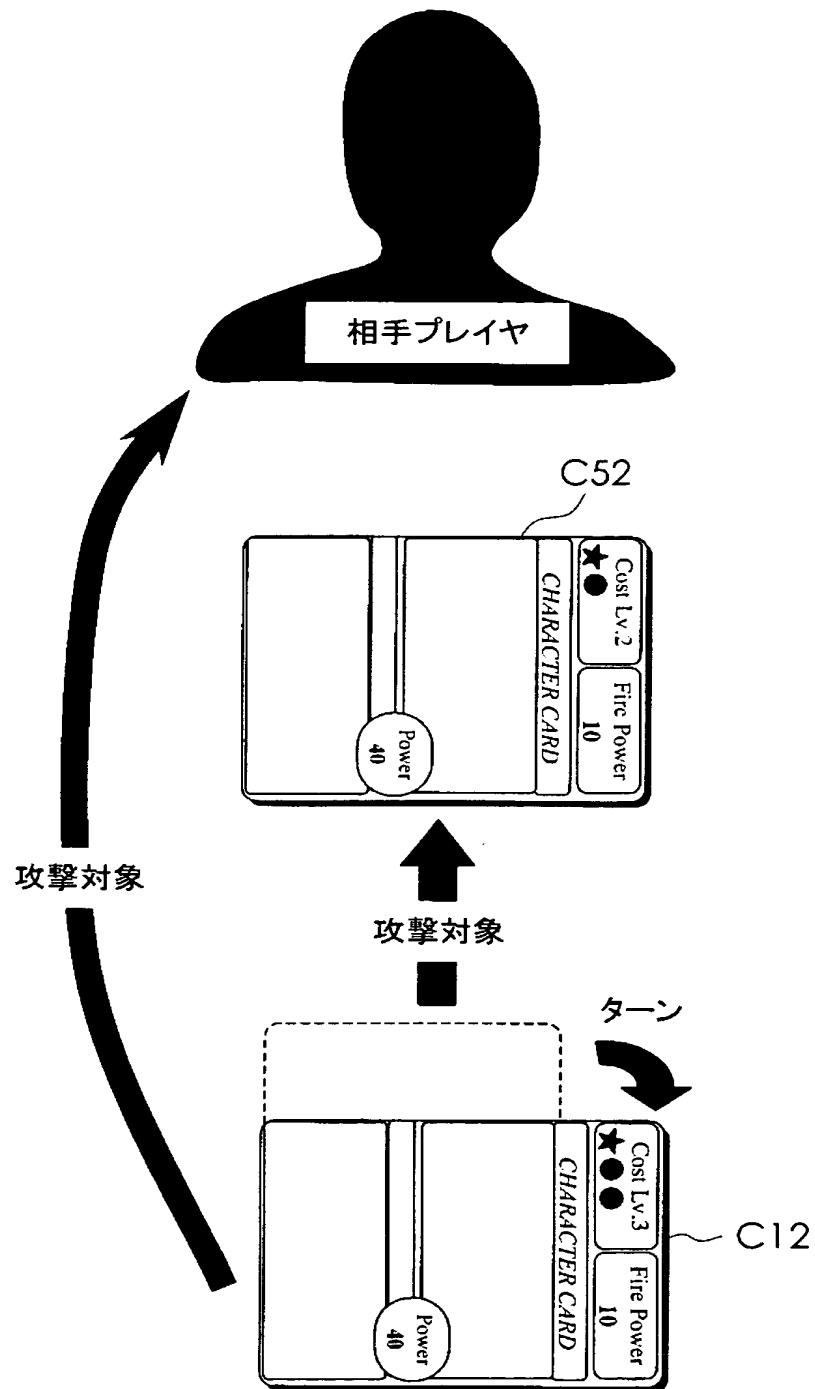
【図 6】



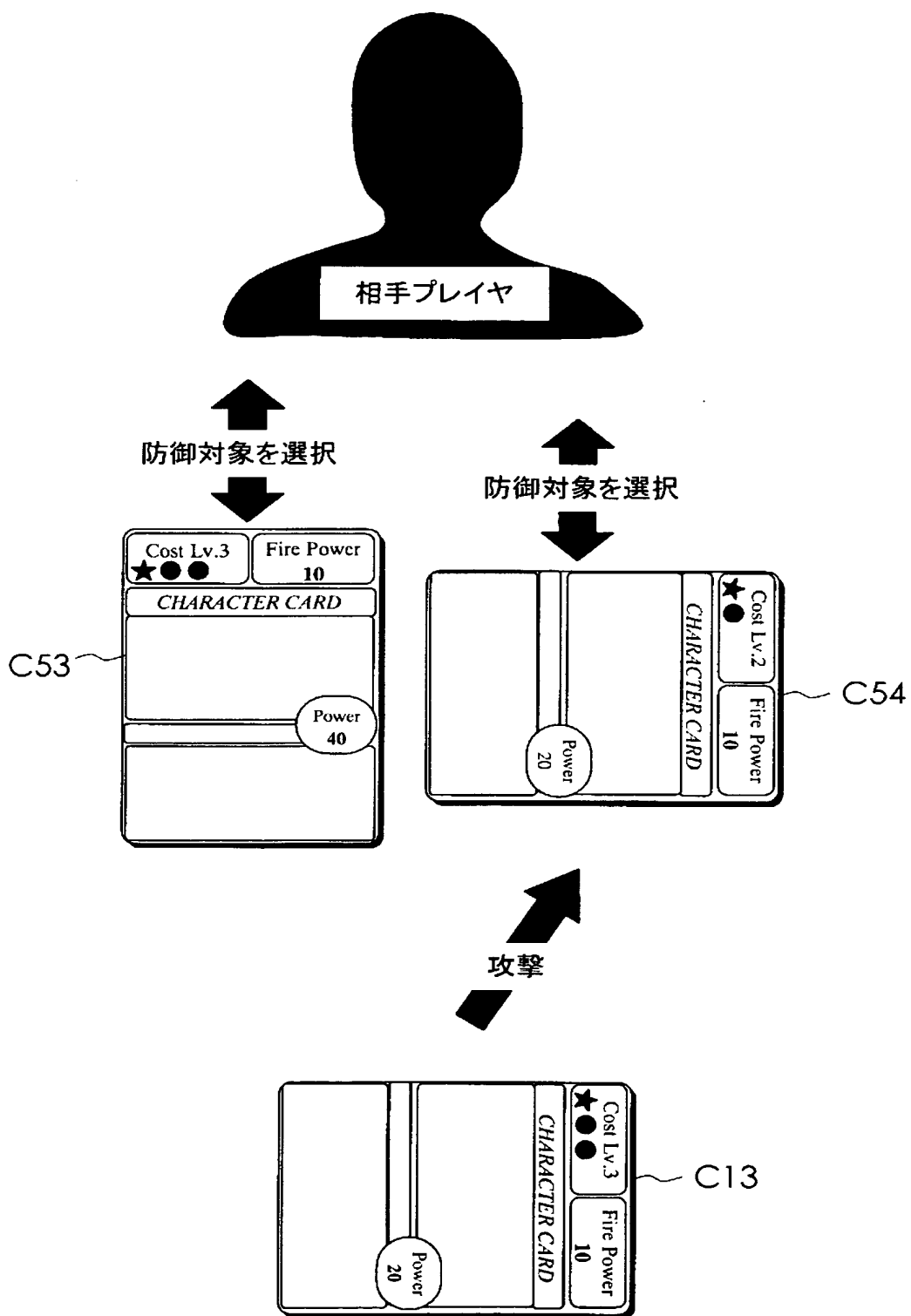
【図 7】



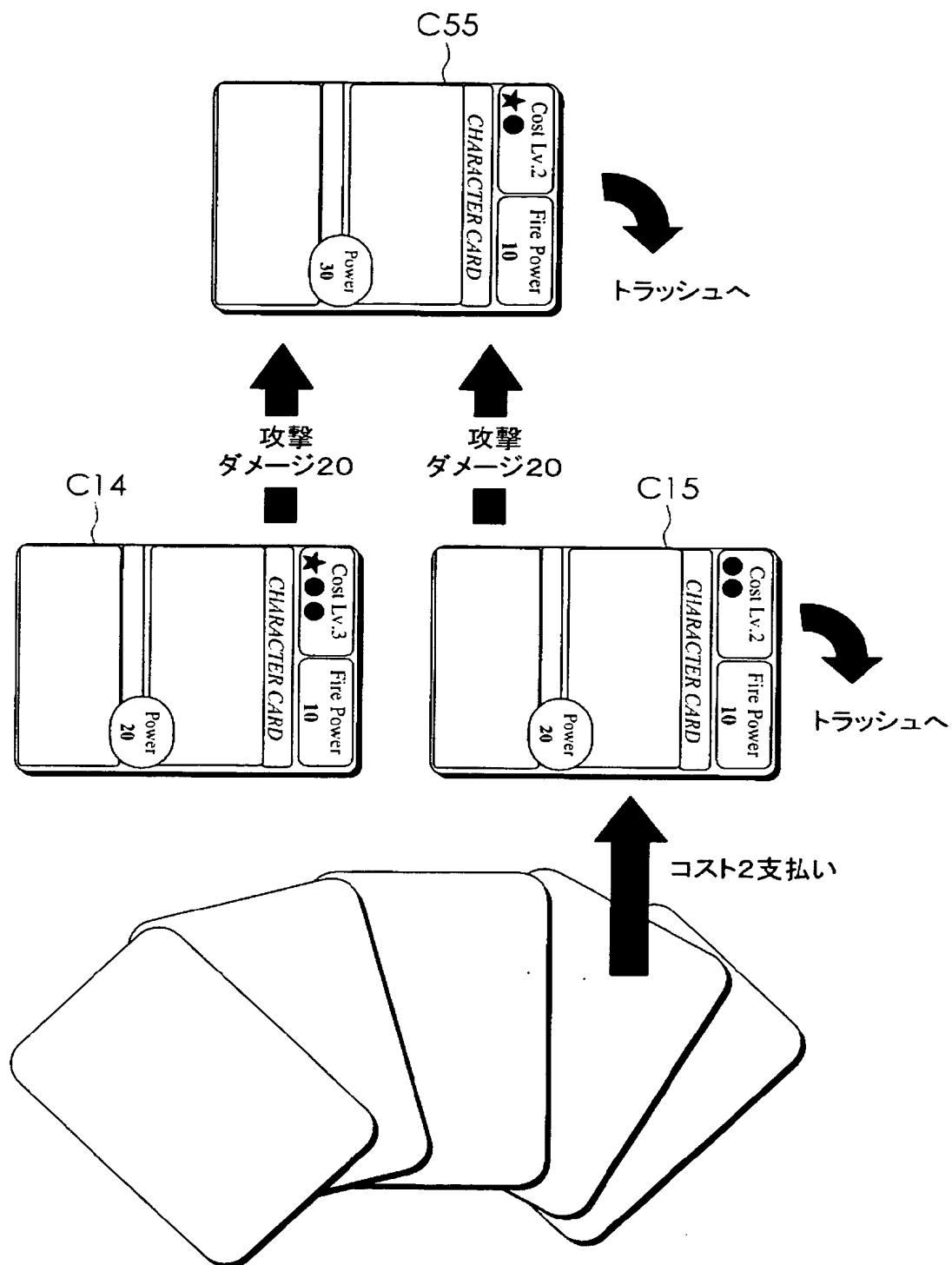
【図 8】



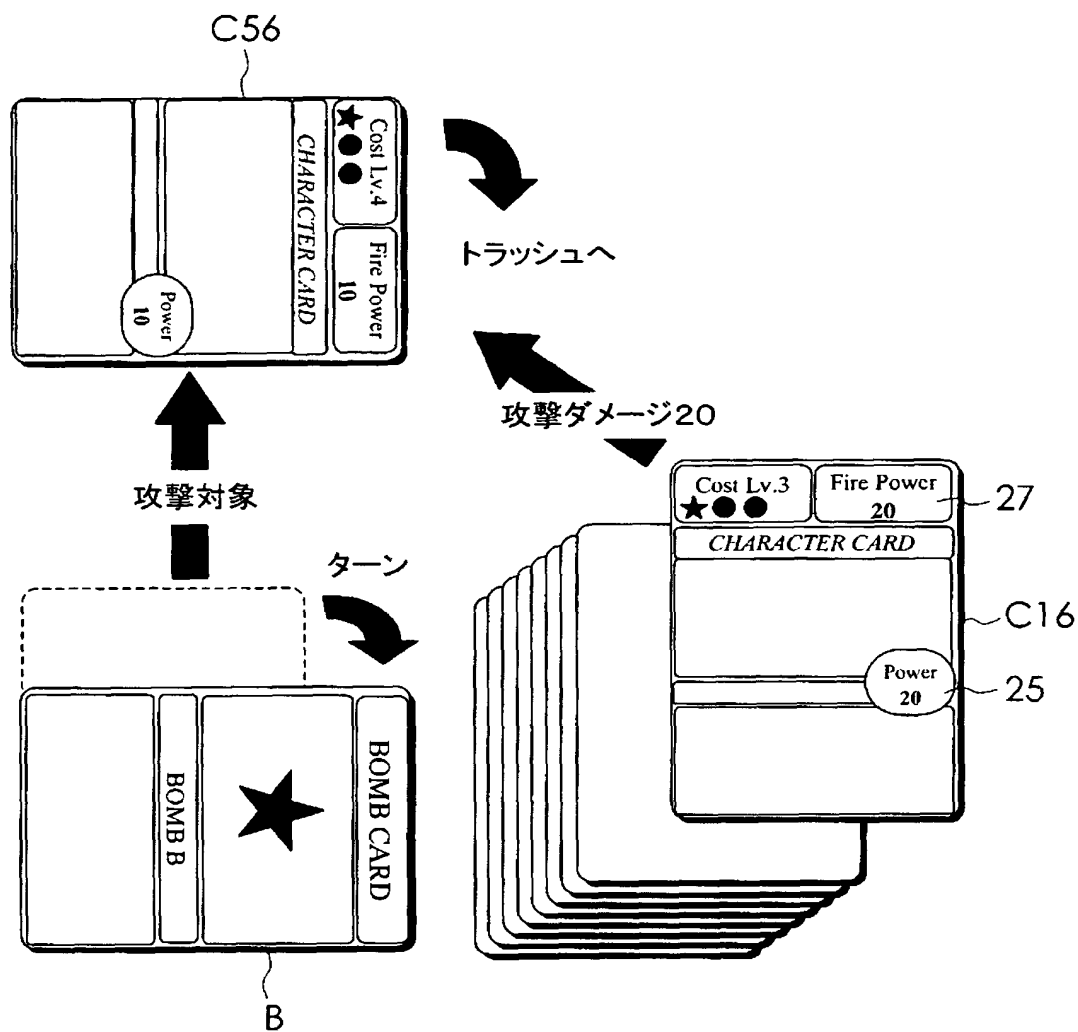
【図 9】



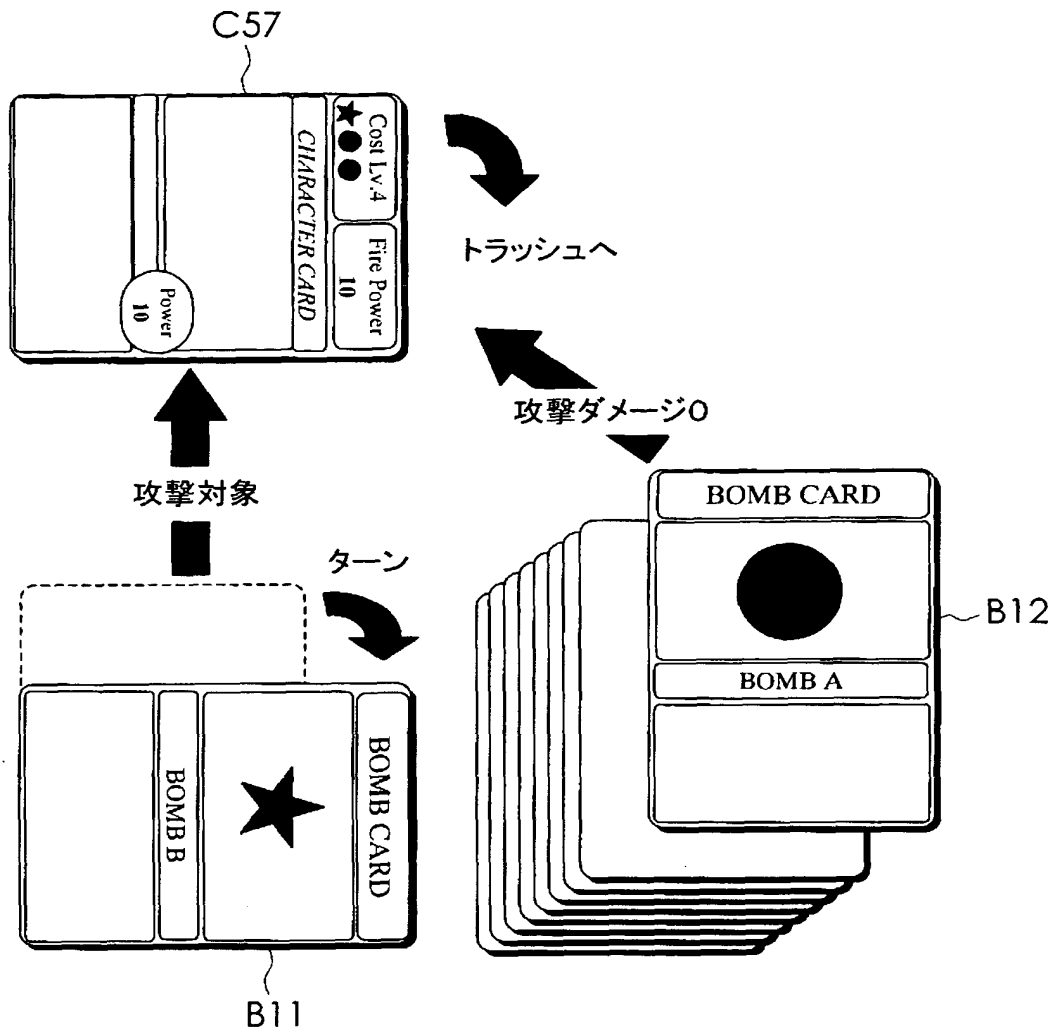
【図10】



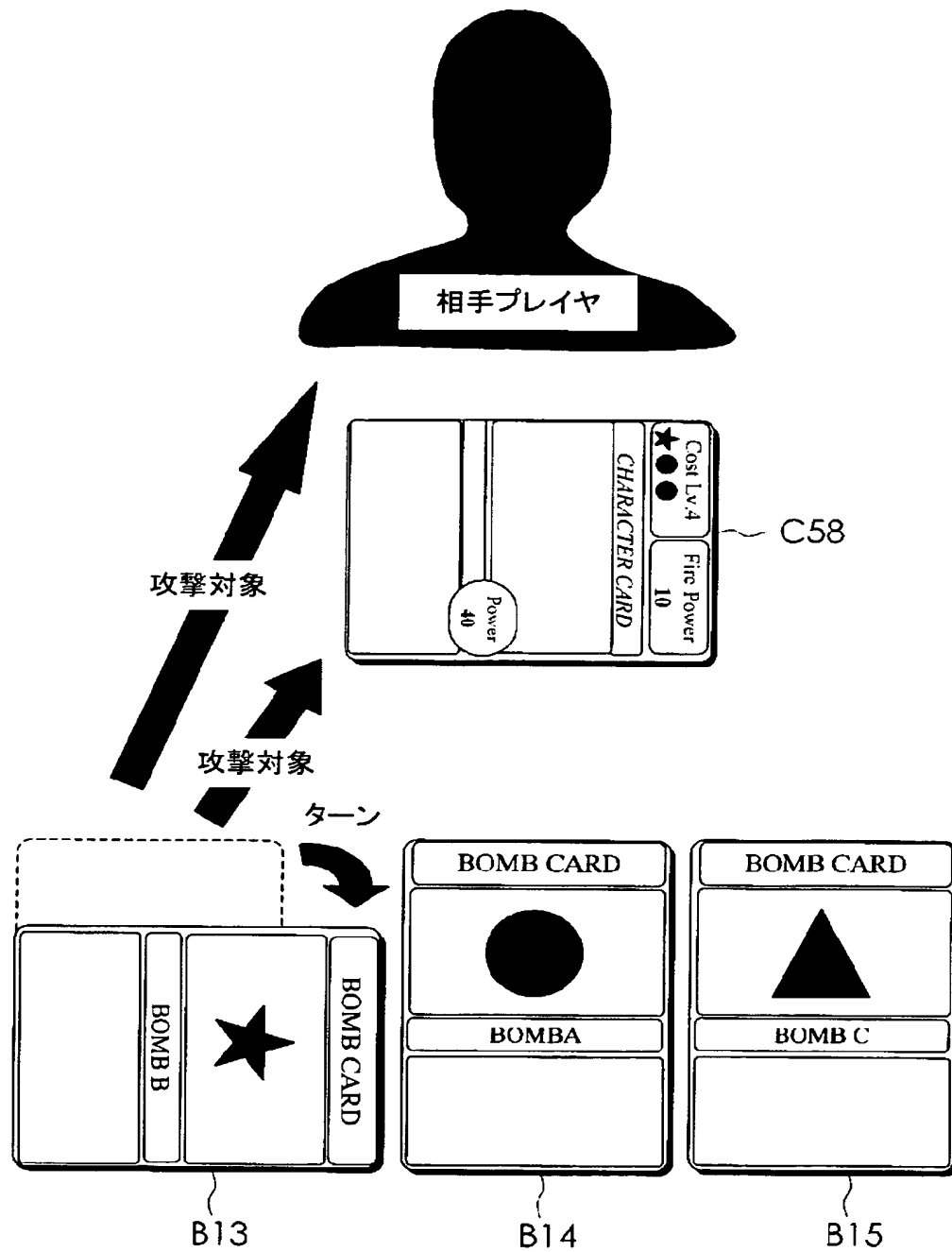
【図 11】



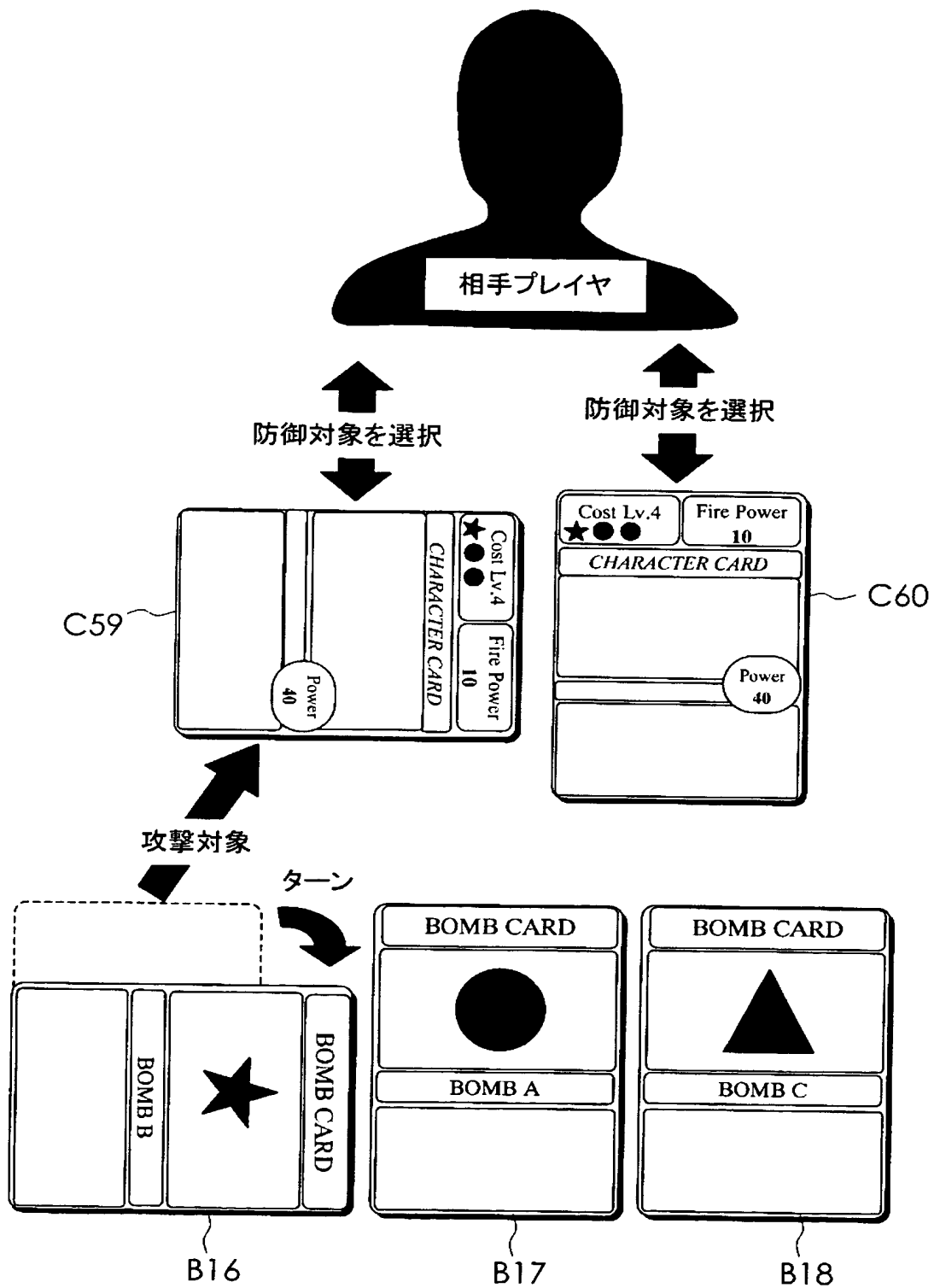
【図 12】



【図 13】



【図 14】



【書類名】 要約書**【要約】**

【課題】 簡単に総合的な攻撃力を高めることができるようにして、比較的短い時間でプレイヤーがゲームに馴染むことができ、かつ、ゲームを短い時間で終了させることを可能にした対戦型カードゲームを提供する。

【解決手段】 キャラクタカード（対戦カード）を用いて対戦する。キャラクタカード（対戦カード）C 1 6 の上に、攻撃力兼守備力を表示する表示欄 2 5 の他に追加攻撃力を表示する表示欄 2 7 を設ける。表示効果発揮カードの表面にも追加攻撃力を表示する表示欄を設ける。自分のターンにおいて、ボムカード（コスト支払い用カード）B をターンさせてコストを支払う。山札から引いた 1 枚のカード C 1 6 を表にする。相手プレイヤーの攻撃対象として選んだキャラクタカード C 5 6 をカード C 1 6 の追加攻撃力で攻撃して、相手プレイヤーの攻撃対象にダメージを与える。プレイヤーが予め所有しているポイントが 0 になった者が敗者となる。

【選択図】 図 1 1

特願 2 0 0 2 - 2 4 1 2 4 5

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[0 0 0 1 0 5 6 3 7]

1. 変更年月日
[変更理由]

住 所
氏 名

2 0 0 0 年 1 月 1 9 日

住所変更

東京都港区虎ノ門四丁目 3 番 1 号
コナミ株式会社

2. 変更年月日
[変更理由]

住 所
氏 名

2 0 0 2 年 8 月 2 6 日

住所変更

東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号
コナミ株式会社